

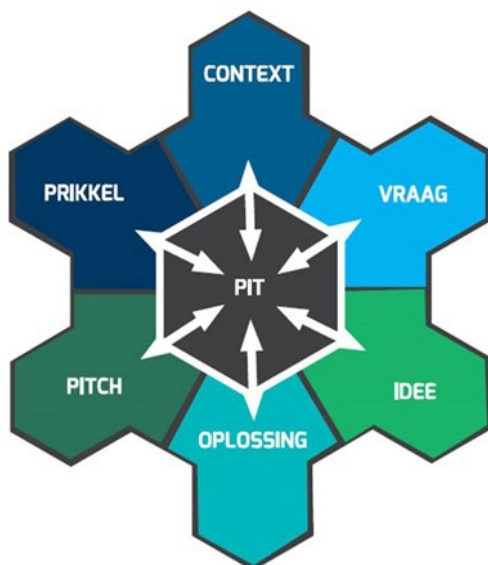
Knooi'n en Martel'n

Creativiteit kun je leren

In april 2012 publiceerde Adobe een studie (State of Create) over creativiteit en innovatie in ondernemingen. 80% van de ondervraagden gaf aan dat creativiteit de belangrijkste factor is bij economische groei. Maar de opvallendste uitkomst was misschien wel dat een grote minderheid - slechts een op de vier - vindt dat ze hun creatieve mogelijkheden optimaal benutten. En dat is letterlijk doodzonde, want zonder creativiteit en innovatie is een bedrijf ten dode opgeschreven.

We kennen allemaal de voorbeelden: Kodak, Nokia, Free Record Shop, Oad. Tot voor kort succesvolle bedrijven die prachtige producten en diensten aanboden en daar geweldige resultaten mee behaalden. Maar helaas ook bedrijven die te laat zagen dat de wereld om hen heen veranderde. En die te laat, of zelfs helemaal niet, innoveerden, omdat ze te lang vasthielden aan hun oude - ooit zo winstgevend - business model.

In de afgelopen 75 jaar zijn er verschillende modellen ontwikkeld die het creatieve proces voor innovatie beschrijven: Creative Problem Solving, ThinkX Productive Thinking Model, Design Thinking, Lateraal Denken et cetera. Op hoofdlijnen komen deze modellen behoorlijk overeen, maar elk van deze modellen legt weer andere accenten.



HET ICE-MODEL

- PIT** 
De cockpit. Reflecteren op en plannen van het creatieve proces.
- PRIKKEL** 
De aanleiding. De prikkel kan een probleem, droom, thema of een opdracht zijn.
- CONTEXT** 
Verhelderen van de prikkel. Informatie verzamelen, onderzoek doen en analyseren.
- VRAAG** 
Formuleren van toekomstdroom en kernvraag. Opstellen van een briefing.
- IDEE** 
Brainstormen, bedenken van zoveel mogelijk alternatieven en kiezen van een basisidee.
- OPLOSSING** 
Uitwerken van het basisidee tot een oplossing met behulp van feedback en prototyping.
- PITCH** 
Overtuigend presenteren van de gekozen oplossing.

Het ICE-model, het model voor Innovation, Creativity & Entrepreneurship, is gebaseerd op verschillende van deze modellen en bijbehorende denktechnieken. De invulling van dit model is overigens niet statisch en geen volledige opsomming van alles wat er op dit terrein bedacht en gevonden is. Ook de ontwikkelingen op het gebied van breinonderzoek en innovatie staan niet stil. Binnen de stappen, binnen het raamwerk, is het daarom mogelijk om zelf zaken toe te voegen, weg te laten of aan te vullen. Wanneer je het creatieve proces steeds beter in de vingers krijgt, kun je het ICE-model daarom steeds meer personaliseren met denktechnieken die bij jou passen.

Een model geeft inzicht, overzicht en zorgt voor een gemeenschappelijke taal. Maar een model is altijd een vereenvoudigde weergave van de (creatieve) werkelijkheid. De werkelijkheid - het creatieve proces in de praktijk - is altijd complexer en chaotischer dan een model doet vermoeden.

In een model lijkt creativiteit een heel gestructureerd proces, waarbij je keurig allerlei stappen doorloopt in een bepaalde volgorde. Dit kan overigens zo zijn, maar in de praktijk verloopt het creatieve proces – net als het denkproces in de hersenen – soms ook wat minder lineair. Je begint soms aan het begin, soms in het midden en soms aan het einde. Sommige stappen overlappen en lopen deels door elkaar. Maar paradoxaal genoeg kunnen creativiteit en innovatie niet zonder structuur. Een model met de bijbehorende technieken is altijd weer iets om op terug te vallen, om op een gestructureerde manier verder te gaan met het innovatieproces.

Hoe meer je getraind bent en hoe meer ervaring je hebt met het ICE-model, des te meer je ervan los kunt komen. Hoe meer je getraind bent, des te meer ervaring je ergens mee hebt, hoe meer je de innovatiestappen onbewust gaat toepassen en des te meer het in je innovatie-DNA komt te zitten. Het ICE-model is een hulpmiddel, een checklist om je daarbij te ondersteunen. Maar alleen het kennen van de principes, regels of tools gekoppeld aan innovatie is niet genoeg.

Het is door scholing, maar daarna vooral door heel veel meters maken, heel veel doen, dat creativiteit en innovatie steeds meer in de genen komen te zitten. Pas wanneer je creatief gedrag vertoont en er niet meer bewust over nadent, kun je jezelf als onbewust bekwaam beschouwen.

